

Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga dan *Reinforcement* terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin  
Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya

## Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga dan *Reinforcement* terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya

Dyah Ayu Umi Sholihah

S1 Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
E-Mail: dyah.ayu.lixiao@gmail.com

Dosen Pembimbing: Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd

Pendidikan Bahasa Mandarin, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Kemampuan pelafalan bahasa Mandarin adalah salah satu kemampuan terpenting dalam mempelajari sebuah bahasa bagi pelajar bahasa Mandarin, terutama siswa SMK. Tak sedikit siswa enggan berbicara bahasa Mandarin karena pelafalan bahasa Mandarin yang sulit. Dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, peneliti menggunakan permainan Jenga dan *reinforcement*. Dalam penelitian ini terdapat tiga rumusan masalah, yaitu: bagaimana pelaksanaan, pengaruh, dan respon siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya pada penggunaan permainan Jenga dan *reinforcement* terhadap kemampuan pelafalan bahasa Mandarin.

Penelitian ini menggunakan *true experimental design* dengan siswa SMK PGRI 13 Surabaya sebagai populasi, siswa kelas XI APK 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI APK 1 sebagai kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan permainan Jenga dan *reinforcement*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Pelaksanaan penggunaan permainan Jenga dan *reinforcement* terhadap kemampuan pelafalan bahasa Mandarin siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya berjalan dengan sangat baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa 37,5% pelafalan siswa makin membaik, 62,5% siswa menggunakan tata bahasa yang diajarkan dengan baik, dan 87,5% siswa menggunakan kosakata yang telah diajarkan dengan baik.

Setelah melakukan penelitian, peneliti menemukan bahwa permainan Jenga dan *reinforcement* dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pelafalan siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya yang dibuktikan dari hasil  $t_{0,05} < t_0 < t_{0,005}$  yaitu  $1,67 < 2,64 < 2,650$  dengan  $d_b = 68$  dan perbedaan  $Md = 8,01$ .

Berdasarkan hasil angket, siswa merespon bahwa penelitian ini dapat mempengaruhi kemampuan pelafalan siswa ke arah positif, entah itu berani maupun aktif melafalkan bahasa Mandarin sebesar 85,8%. Mereka juga merespon bahwa mereka makin tertarik untuk bermain Jenga beserta peraturan hadiah dan hukuman seperti teori *reinforcement* sebesar 77,7%.

**Kata Kunci:** Permainan Jenga, *Operant Conditioning*, Kemampuan Berbicara

### 摘要

发音能力中文学生是语言能力科目最重要之一，特别是中专学生。大部分的学生不敢说汉语是因为发音很难。为了创造好玩的氛围，研究者用层层叠与增强体。本论文有三道问题就怎么要实施，影响 2 年级 APK 2 班怎么反应对使用增强体与层层叠跟他们的发音能力的影响，还有 2 年级 APK 2 班的学生对这个研究是怎么样。

这个论文用实验形制，PGRI 13 中专作为人口，2 年级 APK 2 班作为实验班和 2 年级 1 班作为控制班。在实验班用层层叠与增强体学，而且在控制班用演讲学。

使用层层叠与增强体对泗水 PGRI 13 中专 2 年级行政办公事务 (APK) 2 班的学生发音能力的实施是很好。观察的结果是学生们的发音比较好 37, 5%、学生们使用语法和词汇已经被老师教也比较好 62, 5%和 87, 5%。

研究以后研究者找到了层层叠与增强体给 2 年级 APK 2 班好的影响。研究成果的  $t_{0,05} < t_0 < t_{0,005}$  是  $1,67 < 2,64 < 2,650$ ,  $d_b = 68$  还有  $Md$  的差别是 8,01.

根据问卷的结果，学生们答应这个研究感染他们的发音能力，例：让他们更积极勇敢地将中文与跟玩层层叠奖励和惩罚，就像增强体。

**关键字:** 操作性条件反射，层层叠，口语能力

### Abstract

The ability of learning how to pronounce a Chinese spelling is vital, especially for vocational high schoolers. Because Chinese pronunciation is very difficult, many students do not want to speak Chinese. By creating a fun atmosphere, the researcher uses reinforcement and game of Jenga. There are three problems in this researching, there are how to implementation, how can influence of above methods to students of 2<sup>nd</sup> grade APK 2 class at the PGRI 13 Surabaya Vocational High School, and their response to the influence of the two methods for their pronounce abilities.

This research designs an experiment that treats PGRI 13 Surabaya Vocational High School as the population, 2<sup>nd</sup> grade APK 2 class as the experimental class, and 2<sup>nd</sup> grade APK 1 class as the control class. Researcher uses reinforcement and Jenga for learning in experimental class and extracurricular lecture for learning in control class.

The implementation of using Jenga and reinforcement for Chinese pronounce ability of 2nd grade Administrator Office Affairs (APK) 2 class in Vocational High School of PGRI 13 Surabaya brought very good results. The result of the observation proved that 37,5% of the students' pronunciation gradually improved, 62,5% of the students used grammar structured sentences and 87,5% of the students took the opportunity to use vocabulary that have been already taught in their Chinese classes.

The researcher finds that reinforcement and Jenga influence XI grade APK 2 class positively. The result of  $t_{0,05} < t_0 < t_{0,005}$  is  $1,67 < 2,64 < 2,650$  with  $d_b = 68$  and the difference of Md is 8,01.

According to the students' responses in the questionnaires, these two methods increase their Chinese pronounce abilities, like: make them more active pronounce Chinese bravely for about 85,8% and interest playing Jenga with reward and punishment regulation, just like operant conditioning about 77,7%.

**Keywords:** Jenga, Operant Conditioning, Speaking Skill

## PENDAHULUAN

Kemampuan pelafalan adalah salah satu kemampuan penting dalam mempelajari bahasa asing, terutama bahasa Mandarin. Pelafalan bahasa Mandarin meliputi tiga hal, yaitu: *shengmu*, *yunmu*, dan *shengdiao*. Tiga hal ini berperan penting dalam kegiatan berbicara. Apabila salah melafalkan bisa mengakibatkan salah pengartian. Penelitian tersebut hampir sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Didik (2012:54) dengan judul penelitian "Kesalahan Pelafalan dalam Bahasa Mandarin pada Siswa-Siswi yang Mengikuti Kursus Bahasa Mandarin di Mojokerto" yang hasil penelitiannya juga sama, yakni kesalahan dalam pelafalan *shengdiao* dan *shengmu*. Dalam kurikulum 2013 untuk SMA/MA, didalam salah satu Kompetensi Dasar dari Kompetensi Inti Tiga dikatakan bahwa siswa dapat memahami penggunaan unsur kebahasaan yang baik dan benar dalam berkomunikasi serta dapat memahami cara memberi tanggapan yang meliputi pelafalan, intonasi dan ejaan, kosakata, tata bahasa dan aksara Mandarin (<http://kemendikbud.go.id/>). Berdasarkan uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa selain kemampuan menulis aksara Mandarin / *hanzi* dan memahami kosakata bahasa Mandarin, kemampuan berbicara dan pelafalan juga menjadi hal terpenting dalam mempelajari bahasa Mandarin.

Kemampuan pelafalan bahasa Mandarin sangat diperlukan, terutama di SMK yang mengutamakan keahlian dan praktik di dunia kerja, ditambah lagi kecakapan berbahasa asing yang menjadi nilai tambah mereka saat magang atau lulus dan mencari kerja nanti. Salah satu SMK yang memasukkan pelajaran bahasa asing kedalam kurikulumnya adalah SMK PGRI 13 Surabaya yang bahasa Mandarin juga menjadi bahasa asing unggulan. Saat siswa menginjak bangku kelas XI, siswa tersebut harus mematangkan semua ilmu mereka dan siap untuk mengikuti program magang yang mereka ikuti saat semester dua nanti. Karena itulah kecakapan berbahasa Mandarin, terutama dalam berbicara harus dimiliki untuk persiapan magang nanti.

Dari permasalahan di atas bisa disimpulkan bahwa dalam pelafalan bahasa Mandarin, para pelajar perlu memperhatikan *shengmu*, *yunmu* dan *shengdiao*. Walaupun mereka sudah bisa menguasai beberapa tata

bahasa dan kosakata, namun tiga hal ini yang cukup membuat para siswa tidak berani untuk berbicara dalam bahasa Mandarin. Karena faktor itulah, penulis membuat sebuah gagasan agar para siswa mau berbicara, terutama pelafalan bahasa Mandarin dengan suasana yang menyenangkan. Pembelajaran semakin menyenangkan dengan menyisipkan berbagai permainan.

Permainan adalah bagian dari model pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan Jenga, karena setiap kali siswa bermain atau mengambil balok Jenga, siswa dituntut untuk melakukan pelafalan bahasa Mandarin. Permainan Jenga ditemukan oleh Leslie Scott dan sudah dipasarkan oleh Parker bersaudara di pabrik mainan Hasbro, Amerika Serikat. Jenga sendiri diambil dari bahasa Swahili yang berarti "untuk membangun". Cara bermainnya adalah para pemain hanya perlu mengambil satu demi satu balok dari sekumpulan balok yang telah disusun dengan rapi membentuk *tower*, lalu meletakkannya di atas *tower*. Cara membangunnya pun dengan meletakkan 3 balok, disusul 3 balok di atasnya dengan arah berlawanan, dan seterusnya hingga seperti formasi *tower* yang rapi. Selama permainan, bagi siswa yang berhasil mengambil sebuah balok dan diletakkan di atas *tower* jenga tanpa membuatnya terjatuh, maka kelompok siswa tersebut wajib melakukan percakapan dalam bahasa Mandarin. Akan tetapi, jika siswa itu malah menjatuhkan *tower* tersebut, kelompok siswa tersebut mendapatkan hukuman, yakni mengulang apa yang diujarkan oleh teman sebelumnya dalam bahasa Mandarin juga. Di sinilah penerapan *reinforcement* diberlakukan.

Menurut Maryani dalam artikel daringnya (<http://www.jemlit.uhamka.ac.id/index.php?pilih=news&mod=yes&aksi=lihat&id=21&judul=peningkatan-prestasi-belajar-siswa-dengan-metode-reinforcement.html>)

*Reinforcement* atau penguatan adalah segala bentuk respon, apakah bersifat verbal ataupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan untuk memberikan informasi ataupun umpan balik (*feedback*) bagi si penerima (siswa) atas perbuatannya sebagai suatu tindakan dorongan ataupun koreksi. Dorongan-dorongan

yang diberikan di dalam teori ini dapat berupa pujian ataupun hukuman. Dalam penelitian ini, kelompok siswa yang menjatuhkan *tower* mendapatkan hukuman dan siswa yang tidak menjatuhkan *tower* mendapatkan nilai. Selama proses permainan, siswa didorong untuk lebih aktif berbicara bahasa Mandarin dan guru menilai kekurangan maupun kesalahan pelafalan bahasa Mandarin siswa agar bisa diperbaiki lebih baik.

Dari penjelasan diatas, peneliti memiliki tiga rumusan tujuan penelitian, antara lain: tentang pelaksanaan dan pengaruh penelitian, serta respon siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya terhadap penelitian ini. Setelah peneliti menyelesaikan ketiga malah ini, peneliti akan mendiskripsikan masing-masing.

Adanya penelitian ini diharapkan bisa menambahkan informasi tambahan tentang pembelajaran, terutama bahasa Mandarin bagi guru dan membuat siswa makin tertarik melafalkan kata, frasa, maupun kalimat bahasa mandarin hingga berbicara menggunakan bahasa Mandarin. Peneliti juga berharap penelitian ini bisa menambah refrensi bagi dunia pendidikan dan bagi para peneliti yang ingin meneliti tentang penelitian pendidikan, terutama bahasa ataupun bahasa Mandarin.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif—*true experimental design* yang mana sebelum maupun sesudah penelitian/pemberian perlakuan diberikan, peneliti akan memberikan subjek penelitian *pretest* dan *posttest*. Karena peneliti menggunakan desain penelitian sungguhan, maka dalam penelitian menggunakan dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus, yakni permainan Jenga dan *reinforcement* terhadap kemampuan berbicara siswa selama KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Kelas kontrol mendapatkan perlakuan biasa berupa metode ceramah saja yang tidak menitik beratkan pada kemampuan pelafalan. Jika dirumuskan, maka tampak seperti ini:

Kelas Eksperimen = O1 X O2

Kelas Kontrol = O3 O4

(Arifin, 2012:78)

Keterangan:

X = perlakuan khusus

O1 & O3 = pemberian *pretest*

O2 & O4 = pemberian *posttest*

Total keseluruhan siswa kelas XI SMK PGRI 13 Surabaya adalah 253 siswa. Sampel yang digunakan untuk kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI APK 2 yang berjumlah 37 siswa. Untuk kelas kontrol, peneliti menggunakan sistem acak dan kelas XI APK 1 menjadi siswa kelas kontrol dalam penelitian ini yang berjumlah 34 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini ada tiga, antara lain: observasi, tes dan angket. Untuk melakukan observasi, peneliti menggunakan lembar observasi sebagai intrumennya dengan 10 poin yang diobservasi. Tes dibagi menjadi dua bagian, yakni *pretest* yang mana diberikan sebelum penelitian dan *posttest* yang mana diberikan sesudah penelitian. Ada empat soal yan terkandung dalam penelitian ini, yaitu: satu soal tanya-jawab, satu soal penerjemahan, dan dua soal deskripsi gambar. Selama pemberian tes, peneliti merekam selama proses tes sebagai bukti penelitian dan mentranskripsinya agar bisa dinilai lebih lanjut. Ada 5 poin yang dinilai dalam tahap tes ini, yaitu: pelafalan, tata bahasa, kosakata, kelancaran, dan isi. Untuk angket, peneliti memberikannya setelah siswa mengikuti *posttest* yang mana berupa lembaran angket. Lembar angket ini terdapat 10 soal pertanyaan dengan jangkauan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam penelitian ini, peneliti juga membuat lembar rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mana berisikan rencana-rencana pembelajaran bagi kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Soal tes, lembaran RPP maupun lembar angket juga telah divalidasi oleh dosen pembimbing maupun dosen Bahasa dan Sastra Mandarin lainnya untuk keabsahan data sebelum dibawa ke lapangan. Selama penelitian berlangsung, peneliti dibantu oleh beberapa mahasiswa jurusan Bahasa dan Sastra Mandarin agar penelitian bisa berjalan dengan baik. Pemberian tes dilakukan pada tanggal 19 dan 26 November 2016, sedangkan pemberian perlakuan diberikan pada tanggal 22 dan 26 November 2016.

Setelah peneliti mendapatkan semua data yang ada dari lapangan penelitian, selanjutnya peneliti menganalisis data. Untuk data tes, peneliti menggunakan tahap-tahap penganalisisan sebagai berikut: (1) menghitung masing-masing nilai; (2) menghitung mean deviasi (Md); (3)menghitung total kuadrat deviasi ( $\sum X^2 d$ ); (4) mencari uji t dari masing-masing kelas; (5) mencari uji selisih  $t_0$ . Untuk data observasi dan angket, peneliti menghitung presentase tiap poin maupun presentase tiap jangkauan jawaban yang selanjutnya digolongkan menurut tabel Skala Linkert.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pelaksanaan Permainan Jenga dan *Reinforcement* dalam Pembelajaran Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan khusus berupa permainan Jenga dan *reinforcement* selama penelitian berlangsung, sedangkan kelas kontrol hanya mendapatkan perlakuan biasa yakni metode ceramah. Setiap pertemuan terdapat dua kali jam pelajaran dikali

35 menit. Hal ini berarti setiap pertemuan, peneliti memberikan perlakuan kepada tiap-tiap kelas selama 70 menit. Dari situlah peneliti memberikan waktu siswa bermain selama 60 menit dan 15 menit untuk menerima materi seputar angka & kata bantu bilangan (KBB) dan pelafalan bahasa Mandarin.

Sejak kasus *pre-test*, peneliti memberikan daftar kosakata apa saja selama penelitian berlangsung kepada siswa sehingga siswa tinggal melafalkan kosakata tersebut, tapi tidak untuk *posttest*. Ada sekitar 22 kosakata tambahan yang peneliti berikan kepada siswa, antara lain:

Tabel 1 Daftar Kosakata Tambahan

No.	Hanzi	Pinyin	Arti
1.	老师	lǎoshī	Guru
2.	朋友	péngyou	Teman
3.	妹妹	mèimei	Adik perempuan
4.	书	shū	Buku
5.	衣服	yīfu	Baju
6.	学生	xuésheng	Murid
7.	学校	xuéxiào	Sekolah
8.	笔	bǐ	Pensil
9.	班	bān	Kelas
10.	中文	zhōngwén	Bahasa Mandarin
11.	车	chē	Mobil
12.	猫	māo	Kucing
13.	自行车	zìxíngchē	Sepeda
14.	狗	gǒu	Anjing
15.	英语	yīngyǔ	Bahasa Inggris
16.	人	rén	Orang
17.	雨伞	yǔsǎn	Payung
18.	日语	rìyǔ	Bahasa Jepang
19.	桌子	zhuōzi	Meja
20.	老鼠	lǎoshǔ	Tikus
21.	杂志	zázhì	Majalah

Di atas adalah daftar kosakata tambahan yang ada di buku bahasa Mandarin siswa. Penulis memberikan daftar tersebut untuk menghindari siswa membuka buku terlalu lama sehingga penelitian kurang efektif dan tidak fokus pada permainan itu sendiri. Para siswa bisa langsung melihat daftar kosakata tambahan saat permainan berlangsung dan melafalkannya setidaknya dua kali untuk membantu siswa mengingat kosakata.

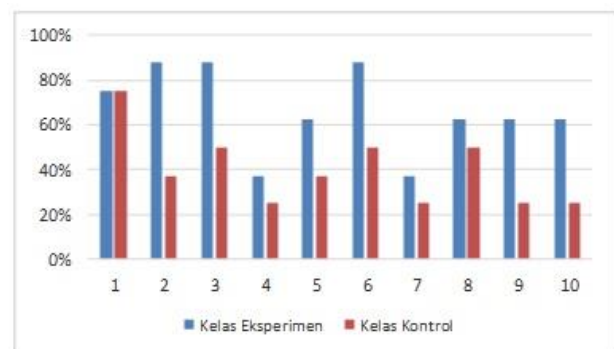
Sebelum permainan dimulai, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Tiap kelompok terdiri dari dua siswa dan duduk di bangku bersama kelompok masing-masing. Selanjutnya guru memanggil siswa secara acak. Siswa

yang namanya dipanggil tadi mengambil balok Jenga secara acak juga. Apabila siswa tidak menjatuhkan menara Jenga, maka siswa akan mendapatkan kartu *shuo yi shuo* (说一说卡) dan nilai sebagai bentuk *reinforcement* atau penguatan. Masing-masing kartu memiliki perintah yang berbeda-beda sesuai dengan nomer balok Jenga yang diambil. Akan tetapi jika siswa menjatuhkan menara Jenga, maka siswa akan mendapatkan hukuman berupa mengulangi kegiatan berbicara yang telah dilakukan oleh kelompok sebelumnya dan tidak mendapatkan nilai. Permainan akan berakhir jika 60 menit sudah selesai atau ada kelompok yang menjatuhkan menara Jenga.

Selama penelitian berlangsung, siswa dituntut untuk sering berbicara bahasa mandarin, terutama selama bermain. Seperti yang ada pada teori *reinforcement*, peneliti membuat lingkungan dengan sering melakukan pelafalan bahasa Mandarin dan permainan Jenga sebagai bentuk stimulus yang diberikan untuk siswa kelas eksperimen. Kartu *shuo yi shuo* hanyalah sebagai pendukung dan bagian dalam bermain Jenga. Pemberian perlakuan lanjutan dari *reinforcement* adalah bentuk penguatan atau hukuman seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, yakni mendapatkan melakukan pelafalan dan nilai atau melafalkan sesuatu yang lebih banyak dan tidak mendapatkan nilai.

Berdasarkan dari data observasi, peneliti menemukan bahwa sebelum penelitian dimulai, siswa kelas eksperimen menerimanya dengan sangat baik hingga akhir pertemuan atau penelitian. Siswa juga sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar (KBM). Hal ini bisa dilihat dari segi siswa yang tak sedikit maju ke depan meja permainan, walaupun peneliti sudah menghimbau para siswa untuk duduk di bangku mereka masing-masing agar siswa lain juga bisa memperhatikan apa yang terjadi di meja penelitian.

Grafik 1 Data Observasi



Dari grafik diatas dan presentasi poin-poin observasi dari masing-masing kelas, peneliti dapat mengambil kesimpulan, antara lain:

- 1) Siswa kelas eksperimen terlihat lebih aktif dan antusias sekitar 87,5%. Hal ini dikarenakan antusias siswa dalam menerima penelitian ini sambil bermain. Beberapa siswa mengaku bahwa bahasa Mandarin adalah pelajaran yang sulit karena muatan kurikulum bahasa Mandarin di SMK PGRI 13 Surabaya, siswa dituntut untuk bias menulis dan membaca *hanzi*, membuat



kalimat bahasa Mandarin, hingga berbicara bahasa Mandarin. Hanya saja metode pengajaran yang selama ini dilakukan hanyalah metode ceramah biasa dengan patokan kurikulum 2013. Saat peneliti menunjukkan permainan Jenga di atas meja permainan, siswa terlihat sangat antusias dan aktif mengikuti hingga akhir KBM.

- 2) Saat pertemuan pertama, siswa masih jarang berbicara bahasa Mandarin. Hal ini jelas terlihat saat KBM berlangsung ataupun bermain, siswa masih berbicara bahasa Indonesia terlebih dahulu lalu mengubah frasa/kalimat mereka ke dalam bahasa Mandarin. Tapi saat pertemuan ke dua, beberapa siswa mulai jarang berbicara bahasa Indonesia dan langsung berbicara bahasa Mandarin walau pelafalan mereka masih agak kacau. Hal ini membuat siswa kelas eksperimen makin sering berbicara bahasa Mandarin dan tidak melakukan kesalahan pelafalan lagi sekitar 37,5%.
- 3) Saat *pretest*, siswa terlihat sekali sulit berbicara bahasa Mandarin dikarenakan kurangnya penguasaan kosakata. Saat penelitian, peneliti memberikan siswa daftar kosakata tambahan dan menjelaskan sedikit tentang tata bahasa dalam materi yang mereka pelajari, yakni angka dan kata bantu bilangan. Setelah memberikan daftar kosakata tambahan dan penjelasan tata bahasa, siswa menerapkan tata bahasa sekitar 62,5% dan kosakata sekitar 87,5% dari apa yang telah dijelaskan oleh guru.
- 4) Motivasi siswa kelas eksperimen lebih baik sekitar 62,5%. Hal ini membuat siswa lebih giat mengerjakan tugas, yakni berbicara bahasa Mandarin sesuai dengan perintah kartu *shuo yi shuo* dan siswa juga makin tertarik dalam mempelajari bahasa Mandarin maupun bermain jenga dengan peraturan yang mirip dengan penelitian sekitar 62,5%.

#### Pengaruh Permainan Jenga dan *Reinforcement* terhadap Pelafalan Bahasa Mandarin Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya

Berdasarkan hasil analisis dari *pretest* maupun *posttest* peneliti mendapatkan beberapa angka yang menunjukkan bahwa siswa mendapatkan pengaruh yang positif selama penelitian diberikan. Coba perhatikan tabel hasil tes siswa dari masing-masing kelas.

Tabel 2 Hasil Tes Siswa

	Eksperimen		Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
Nilai Maksimal	75	90	50	85
Nilai Minimal	25	35	25	25
Rata-Rata	36,89	66,49	29,12	50,29
KKM (orang)	1 orang	13 orang	0 orang	3 orang

KKM Bahasa Mandarin di SMK PGRI 13 Surabaya adalah 75. Dari tabel 4.4 dan 4.5, ada sekitar 1 siswa

yang nilainya sesuai dengan KKM di kelas eksperimen, sedangkan di kelas kontrol tidak ada yang nilainya sesuai dengan KKM. Setelah pemberian perlakuan, siswa kelas eksperimen yang nilainya sesuai dengan KKM bertambah jadi 13 orang, sedangkan siswa kelas kontrol hanya bertambah jadi 3 orang saja. Walaupun selisih nilai maksimal dari kelas eksperimen tidak sepesat dari kelas kontrol, tapi hasil nilai *posttest* dari kelas eksperimen lebih tinggi daripada dari kelas kontrol. Dari nilai minimal, kelas eksperimen memiliki peningkatan sebesar 10, sedangkan dari kontrol tidak ada peningkatan. Nilai rata-rata masing-masing kelas juga memiliki peningkatan, walaupun selisih rata-rata nilai tes kelas eksperimen lebih besar 8,43 daripada kelas kontrol. Perbedaan jumlah siswa yang nilainya sesuai dengan KKM setelah pemberian perlakuan dan nilai-nilai lainnya lebih baik jika dibandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Setelah mendapatkan semua data tes dan menghitung nilai tes masing-masing siswa, selanjutnya peneliti menghitung mean deviasi, uji t masing-masing kelas, dan selisih uji  $t_0$  untuk mengetahui seberapa pengaruh penelitian ini terhadap kemampuan pelafalan bahasa Mandarin siswa. Berikut ini adalah tahap-tahap peneliti menghitung untuk menghitung itu semua dan menjawab rumusan masalah tujuan penelitian ke-2, antara lain:

##### 1) Menghitung Md

$$\text{Kelas Eksperimen} \\ Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{1080}{37} = 29,19$$

$$\text{Kelas Kontrol} \\ Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{720}{34} = 21,18$$

##### 2) Menghitung uji t

###### ➤ Kelas eksperimen:

Menghitung  $\sum x^2d$ :

$$\sum x^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ = 36650 - \frac{(1080)^2}{37} = 5125,68$$

Menghitung uji t:

$$uji\ t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}} \\ = \frac{29,19}{\sqrt{\frac{5125,68}{37(37-1)}}} = 14,88$$

###### ➤ Kelas Kontrol

Menghitung  $\sum x^2d$ :

$$\sum x^2d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ = 21400 - \frac{(720)^2}{34} = 6152,94$$

##### 3) Menghitung selisih uji $t_0$

$$t_0 = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}} = \frac{29,19 - 21,18}{\sqrt{\left(\frac{5.125,68 + 6.152,94}{37 + 34 - 2}\right)\left(\frac{1}{37} + \frac{1}{34}\right)}} = 2,64$$

$$db = N_x + N_y - 3$$

$$db = 37 + 34 - 3 = 68$$

Setelah menghitung semuanya, bisa dilihat bahwa selisih Md dari kedua kelas adalah 8,01. Hal ini menandakan bahwa rata-rata nilai tes dari kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Saat mencari seberapa pengaruh penelitian ini yang ditunjukkan dari selisih uji  $t_0 = 2,64$  dengan  $db = 68$ , sehingga menghasilkan nilai  $t_{0,05} < t_0 < t_{0,005}$  yaitu  $1,67 < 2,64 < 2,650$ . Hal ini menunjukkan bahwa permainan Jenga dan *reinforcement* memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan pelafalan bahasa Mandarin siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya.

### Respon Siswa terhadap Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah tentang respon siswa terhadap penelitian ini, peneliti mendapatkannya dari data angket. Angket berisikan 10 pertanyaan yang meliputi tentang berbicara dalam bahasa Mandarin, permainan Jenga, dan permainan Jenga dan *reinforcement* terhadap kemampuan pelafalan bahasa Mandarin. Dibawah ini peneliti akan menjabarkan lebih lanjut tentang respon siswa terhadap tiap poin indikator/pertanyaan dalam angket, antara lain:

Tabel 3 Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Respon				Rata-Rata
		SS	S	TS	STS	
1.	Anda senang berbicara menggunakan bahasa Mandarin saat pelajaran Bahasa Mandarin	5%	38%	41%	15%	58,1%
2.	Anda tidak memiliki kesulitan berbicara bahasa Mandarin	0%	24%	49%	27%	49,3%
3.	Menurut anda, pelafalan bahasa Mandarin ( <i>shengdiao</i> , <i>shengmu</i> , dan atau <i>yumu</i> ) tidak sulit dilafalkan	3%	24%	41%	32%	73%
4.	Anda pernah mengetahui atau memainkan permainan Jenga sebelumnya	46%	54%	0%	0%	86,5%
5.	Anda tertarik bermain Jenga	89%	11%	0%	0%	98%
6.	Anda tidak memiliki kesulitan saat bermain Jenga	46%	41%	13%	0%	83,1%
7.	Anda senang bermain Jenga beserta peraturannya selama penelitian berlangsung	38%	35%	27%	0%	77,7%
8.	Kemampuan berbicara bahasa Mandarin anda makin membaik selama dan setelah penelitian selesai	51%	49%	0%	0%	82,4%
9.	Anda makin memiliki keberanian untuk berbicara menggunakan bahasa Mandarin	32%	57%	11%	0%	85,8%
10.	Setelah penelitian ini selesai, anda memiliki motivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin	41%	59%	0%	0%	85,1%

Dari tabel di atas, bisa dilihat beberapa presentase yang nilainya lebih unggul dan rendah. 58,1% siswa senang berbicara bahasa Mandarin di kelas. Hal ini mungkin dikarenakan kurang adanya suasana yang menggugah siswa untuk lebih aktif berbicara, walaupun

sebagian sudah ada yang mau berbicara menggunakan bahasa Mandarin di kelas. Hal ini mungkin dikarenakan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pelafalan bahasa Mandarin. Dengan adanya penelitian ini, beberapa siswa sebelumnya ada yang pernah mengetahui ataupun pernah bermain Jenga 86,5% sehingga peneliti tidak terlalu sulit untuk menjelaskan selama penelitian dan bahkan ada sekitar 77,7% siswa mau bermain Jenga dengan peraturan yang mirip dengan penelitian ini. Dengan adanya penelitian ini, 82,4% siswa mengaku bahwa kemampuan pelafalan bahasa Mandarin mereka membaik, 85,8% siswa berani berbicara menggunakan bahasa Mandarin, dan 85,1% siswa termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin lebih dalam lagi.

### Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada pihak SMK PGRI 13 Surabaya yang telah memperbolehkan peneliti untuk meneliti dari tanggal 19-26 November 2016, serta siswa kelas XI APK 1 maupun 2 bersedia untuk menjadi subjek penelitian.

### PENUTUP

#### Simpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian untuk menyelesaikan masalah yang ada hingga melakukan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pelaksanaan penggunaan permainan Jenga dan *reinforcement* terhadap kemampuan berbicara bahasa Mandarin siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya berjalan dengan sangat baik. Sekitar 87,5% siswa sangat antusias dalam menjalani penelitian ini dan membuat 62,5% siswa termotivasi untuk belajar bahasa Mandarin lebih dalam lagi. Selama penelitian berlangsung, 37,5% pelafalan siswa makin membaik, 62,5% siswa menggunakan tata bahasa yang diajarkan dengan baik, dan 87,5% siswa menggunakan kosakata yang telah diajarkan dengan baik.
- 2) Penggunaan *reinforcement* dan permainan Jenga memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berbicara siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya yang dibuktikan dari hasil  $t_{0,05} < t_0 < t_{0,005}$  yaitu  $1,67 < 2,64 < 2,650$  dengan perbedaan Md sebesar 8,01. Dari hasil observasi juga menyatakan bahwa penelitian ini membuat siswa kelas XI APK 2 untuk lebih aktif berbicara sebesar 37,5% lebih baik daripada kelas XI APK 1 yang berperan sebagai kelas kontrol yang hanya 25% saja. Kelas eksperimen termotivasi untuk mempelajari bahasa Mandarin sebesar 62,5% lebih baik daripada kelas kontrol yang hanya 25% saja. Penelitian ini juga memberi pengaruh lebih baik bagi kelas XI APK 2 sekitar 62,5% daripada kelas XI APK 1 yang hanya 25% saja.
- 3) Berdasarkan hasil angket, siswa merespon bahwa penelitian ini dapat meningkatkan keberanian siswa untuk lebih aktif berbicara sebesar 85,8%, memotivasi siswa untuk belajar bahasa Mandarin

sebesar 85,1% dan bermain Jenga dengan peraturan.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan permainan Jenga dan *reinforcement* terhadap kemampuan berbicara memberikan pengaruh positif kepada siswa kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya. Adapun saran yang diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Permainan Jenga dan *reinforcement* dalam penelitian ini hanya sebatas pada kemampuan berbicara bahasa Mandarin siswa, semoga kedepannya bisa dikembangkan terhadap kemampuan berbahasa atau pelajaran lainnya.
- 2) Penelitian terhadap kemampuan berbicara bahasa Mandarin ini dapat dikembangkan dengan menggunakan metode, media, atau teori lainnya dalam dunia penelitian pendidikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bambang. 2012. *10975 Mahasiswa Indonesia Kuliah di China*. (Daring) <http://poskotanews.com/2012/04/16/10-975-mahasiswa-indonesia-kuliah-di-china/> (diakses 16 Oktober 2015).
- Brock, Adam. 2014. *Will Chinese Replace English as the Global Language?*, (Daring), (<http://learning.english.voanews.com/a/will-chinese-replace-english-as-international-language/2554910.html>), diakses 16 oktober 2015).
- Didik. 2012. *Seminar Nasional Mandarin 2012 Unesa*. Surabaya: Buku Prosiding Seminar Nasional di Universitas Negeri Surabaya.
- Hadyarti, Rini Putri. 2016. "Pengembangan Modul untuk Ketrampilan Berbicara Bahasa Mandarin Siswa Kelas X SMK Mutiara Harapan Lawang". Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Huang, Borong dan Liao, Xudong. 2001. *Xiandai Hanyu*. Beijing: Gaodong Jiaoyu Chubanshe.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Kurikulum 2013*, (Daring), (<http://kemendikbud.go.id>), diakses 16 Oktober 2015).
- Maryani. 2011. *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa dengan Metode Reinforcement*, (Daring), (<http://www.lemilit.uhamka.ac.id/index.php?pilih=news&mod=yes&aksi=lihat&id=21&judul=peningkatan-prestasi-belajar-siswa-dengan-metode-reinforcement.html>), diakses 8 Januari 2017).
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurkancana, Wayan dan Sunartana, PPN. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Ong, Mia Farao Karsono. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Tionghoa*. Surabaya: Perwira Media Nusantara.
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2009. *Psikologi Pendidikan: Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Jilid 1*. Edisi Keenam. Terjemahan Wahyu Indianti dkk. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Schunk, Dale H. 2012. *Teori-Teori Pembelajaran: Prespektif Pendidikan*. Edisi Keenam. Terjemahan Eva Hamdiah dan Rahmat Fajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyonegoro, Agus. 2013. *Hakikat, Alasan, dan Tujuan Berbicara (Dasar Pembangunan Kemampuan Berbicara Mahasiswa)*, (Daring), Pena, Vol. 3, No. 1 Juli 2013:67-80, (<http://online-journal.unja.ac.id/index.php/pena/article/>), diakses 24 Agustus 2016).
- Stickler, Ursula dan Shi, Lijing. 2013. *Supporting Chinese Speaking Skills Online*, (Daring), System, Vol. 41 (1), March 2013. pp. 50-69. ISSN 0346-251X, (<https://www.learntechlib.org/p/114239>), diakses 6 Oktober 2016)
- Subyakto – Nababan, Sri Utari. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumirat, Utami Cahya. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Jenga terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Tingkat Dasar*, (Daring), (<http://repository.upi.edu/3606/>), diakses 16 Oktober 2013)
- Suryabrata, Sumadi. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Talak-Kiryk, Amy. 2010. *Using Games in a Foreign Language Classroom*, (Daring), ([http://digitalcollections.sit.edu/ipp\\_collection/484/](http://digitalcollections.sit.edu/ipp_collection/484/)) diakses 30 Desember 2016)
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Woolfolk, Anita. 2009. *Educational Psychology: Active Learning Edition*. Edisi Kesepuluh. Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Belajar.